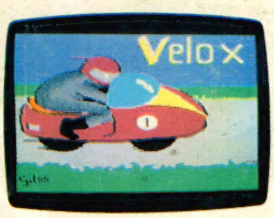
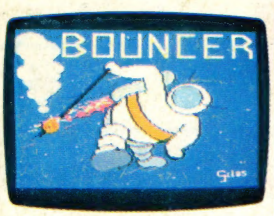
MENSILE - ANNO II - N. 12

SPECIAL PLAYGAMES

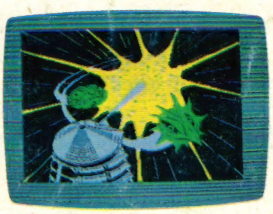
14 GIOCHI

CBM 64





SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

IL SALONE DELLE MERAVIGLIE

Cari amici, speriamo proprio per voi che i più fortunati non si siano persi il Sim, il salone milanese dell'hifi e altre diavolerie, che ha visto la famiglia di Program e Playgames in prima fila. In mezzo a un mare di novità le nostre riviste hanno attirato nei loro stand visitatori interessatissimi a tutto ciò che sapesse di videogiochi.
Per coloro che non hanno avuto la fortuna di visitare il salone proponiamo alcune immagini di quei giorni festosi e in più una raffica di novità estere e italiane per i due computer trattati da Special Playgames.
In questo numero vi presentiamo anche il gioco "Spy versus spy", uno dei più apprezzati dai videofans negli ultimi mesi in quanto richiede velocità di esecuzione dei comandi e un certo acume tattico. Qualche pagina è poi dedicata al Mouse, il simpatico topolino che fa viaggiare non più soltanto gli Apple. Infine, tra i servizi importanti della rivista, alcune pagine sulle stampanti termiche: sono teste calde da trattare con le molle e con i guanti. Scottano!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

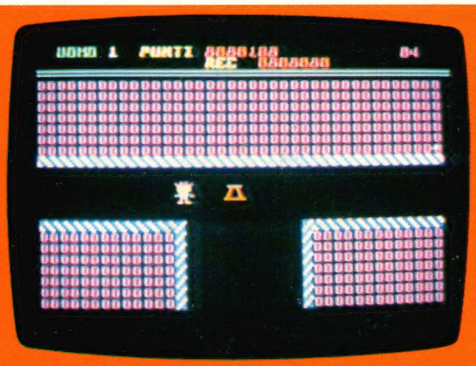
SPECTRUM LATO B

4	Segni NAGINI611	- Boxe masters
5	Velox	- Dogs & cats
6	Bouncer	- Wilders
7	The wall	- Runaway Robotiers
8	To Po	- Cibo
9	Astral	- Inferis
10	Ponzie	- Los Angeles 84

IN QUESTO NUMERO

11	Le classifiche di questo mese
12	News a tutta raffica per Spectrum e Commodore
18	Un gioco al mese: Spy Vs Spy
20	Arriva anche per il Commodore il “topolino”
24	Le stampanti termiche, pregi e difetti

SEGNI



Una congrega dei più potenti Maestri nelle arti della Magia Nera ha ottenuto un potere terrificante sottraendo i segni dello zodiaco dalla Volta del Tempo. Questi 12 segni si sono sparpagliati nei corridoi del tempo. I terribili Maestri hanno creato numerosi demoni che sorvegliano i segni dello Zodiaco. Una forza distruttiva scorre nei corridoi e qualsiasi contatto con i muri dei corridoi o i demoni è fatale. Il tuo compito è distruggere i demoni, raccogliere i 12 segni mistici e riportarli nella Volta del Tempo. Avrai 400 corridoi da esplorare e stai attento ai tuoi nemici che si moltiplicano in continuazione.

BOXE MASTERS

Per vincere devi sconfiggere in un solo round il tuo avversario, buttandolo a terra per tre volte entro il tempo massimo. Puoi colpire l'avversario con un gancio solo se l'indicatore di K.O. sta lampeggiando, in caso contrario non succederà niente. Per colpire alla testa devi tenere una guardia alta prima di attaccare mentre per mandare i tuoi colpi al corpo devi tenerla più bassa.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1	
F1	1/2 giocatori
F3	velocità

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - INTERFACCIA 2	
1	alza la guardia
A	abbassa la guardia
Q	per abbassarti
U	schiva un colpo a sinistra
I	tira un pugno a sinistra
O	tira un pugno a destra
FILA IN BASSO	tira un gancio
CAPS+SPACE	per abbandonare l'incontro

VELOX

Finalmente l'emozione di poter guidare una motocicletta in gare mozzafiato contro 19 altri decisi piloti. Potrai correre su 10 famosi circuiti mondiali. Ci sono 6 marce che potrai selezionare muovendo la joystick avanti e indietro o premendo i tasti A e Z. Ogni marcia corrisponde ad una particolare velocità.
Per accelerare e frenare devi premere o rilasciare il pulsante di fuoco. La collisione con un altro pilota si risolve in una caduta e in una conseguente penalità di tempo. Lasciare la pista causerà una perdita di velocità o del controllo del mezzo.

DOGS & CAST

Tornando dal tuo bel giro, mio caro amico gatto, hai recuperato il cibo per i tuoi gattini. Ma scopri con grande dispiacere che anche un terribile cane è in caccia. Anche lui ha... obblighi alimentari. Prova pertanto a fare i tuoi giri senza sfinirti e senza fare brutti incontri. La città, vedrai, è grande e c'è posto per tutti. Istruzioni più dettagliate nel programma.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

F1	scelta pista
F7	partenza
F8	livello
FUOCO/SPAZIO	acceleratore sinistra destra
A	marcia inferiore
Z	marcia superiore

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR

O/5	sinistra
P/8	destra
A/6	basso
Q/7	alto
SPACE/0	fuoco
L	mappa

BOUNCER

Sull'insidioso pianeta delle scimmie si trovano ben mimetizzate preziose taniche di carburante che ti saranno indispensabili per riprendere il viaggio sulla tua astronave. Con l'ausilio del tuo superpotente jet propulsore dovrai aggirarti nelle pericolose abitazioni locali dove troverai miriadi di nemici desiderosi di farti la pelle. Ricordati di stare ben attento ad evitare le griglie elettrificate.

WILDERS

Un astronauta ha molti compiti da svolgere. Uno dei più difficili è quello di recuperare nello spazio tutte le specie esistenti di forme vitali per riconsegnarle agli scienziati a terra che le dovranno esaminare. Lanciato nell'iperspazio di Marte il nostro eroe cerca di recuperare le forme vitali dosando forze e ossigeno.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

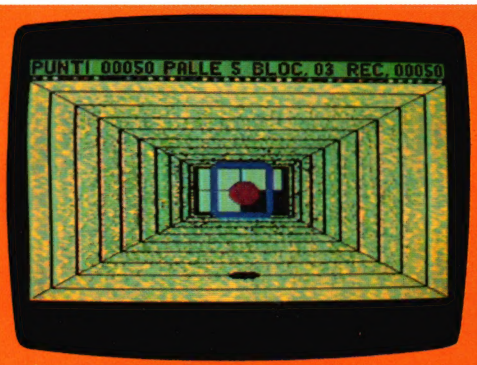
F1/F3	pausa si/no
F5	x ricominciare

SPECTRUM

JOYSTICK PROTEK - SINCLAIR - KEMPSTON

1	suono si/no
2	pausa
3+4	esci dal gioco
	tasti ridefinibili

THE WALL



Un lungo tunnel tridimensionale sarà lo scenario nel quale in una emozionante partita di tennis dovrai colpire sul muro di fondo un numero variabile di pannelli colorati. Potrai muovere la racchetta in tutte le direzioni imprimendo così alla pallina gli effetti più disparati. Fai comunque attenzione ai rimbalzi traditori che metteranno a dura prova la tua prontezza di riflessi.

RUNAWAY ROBOTIERS

Un'allucinante scacchiera spaziale con mille cunicoli è lo sfondo di questo strepitoso gioco il cui obiettivo è riuscire a portare la bomba nucleare oltre la zona Ø per distruggere la base aliena. Non è compito da poco anche in considerazione dei tanti ostacoli robotizzati che ci si parano davanti. Provate voi facendo affidamento sull'autoroboton e l'iperroboton.

CBM 64

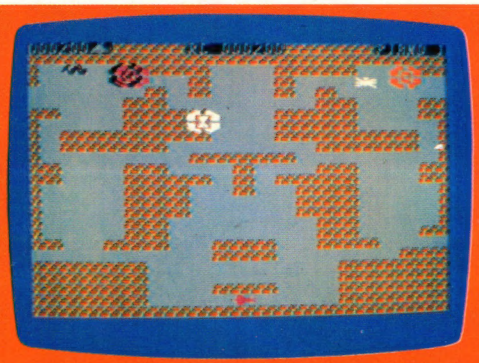
TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

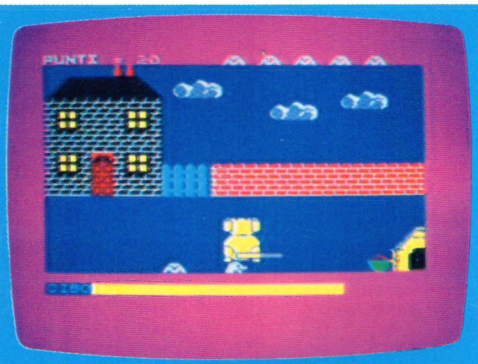
JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK-SINCLAIR	
1	avanti
O	sinistra
P	destra
H	stop
SPACE	fuoco

TO PO



L'ingordo topo sta trascorrendo una nottata attiva in un magazzino di formaggi. Tu vorresti mangiare tutti i formaggi, ma quando li mangi ti accorgi che accadono cose strane, per esempio può sparire la luce, possono aprirsi molti passaggi, viene eliminata una coppia di avversari. Ma la cosa non è così semplice, dovrai infatti vedertela con serpenti velenosi (un morso ti ucciderà) e ragni paralizzanti (una puntura ti paralizzerà). Il gioco ha difficoltà crescenti. Potrai disabilitare temporaneamente i ragni e i serpenti, ma ritorneranno sempre ad inseguirti.

CIBO



Un cane ha tante qualità. Le conosciamo tutti: è fedele, amico fraterno dell'uomo, ci difende quando serve, fa compagnia. Non conoscevamo la sua abilità nello schiacciare con la coda le talpe. La possiamo apprezzare in questo gioco in cui il cane con la sua rigida coda, quando è in posizione verticale, schiaccia le povere talpe. Ogni tanto ha però bisogno di mangiare e allora deve recarsi alla ciotola e fare pappa buona!

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2	
F1	per partire
RUN STOP	pausa

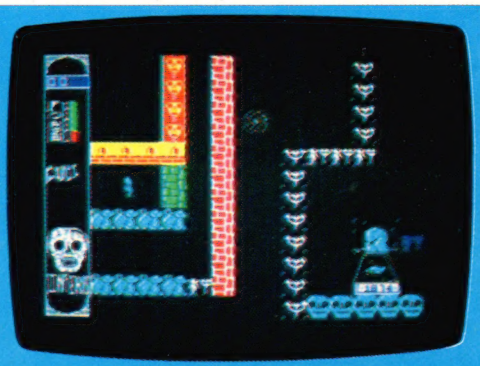
SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON	
N	sinistra
M	destra
Q	posizione verticale

ASTRAL

Riuscirai ad impedire l'invasione aliena? Solo, devi difendere la tua città. Manovra il tuo aereo nello spazio e lungo i binari sparando a tutto spiano, ma stai attento, le esplosioni diminuiscono il livello delle tue energie. Muoviti di continuo e guardati dagli alieni, perché se rimarrai fermo o ti scontrerai con un alieno avrai una perdita di energia e potresti vaporizzarti. Quando tutto è perduto, come ultima risorsa c'è la bomba tracciante.

INFERIS



L'inferno è una bolgia. Non lo scopriamo certo adesso. Lo possiamo toccare con mano in questo gioco il cui scopo è quello di visitare l'oltretomba per vedere da vicino i terribili segreti dell'Inferno, cercando di evitare di morire una seconda volta per colpa di teschi e coccodrilli.

TASTI

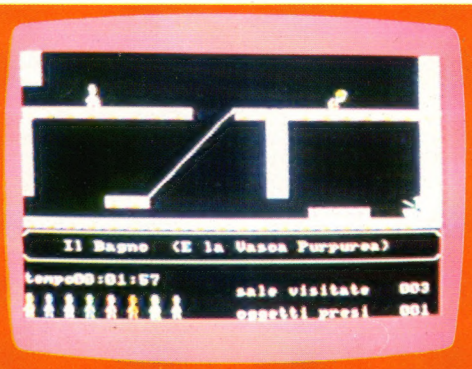
CBM 64

JOYSTICK PORTA 2	
F1	bomba tracciante
P	pausa
RESTORE	punteggi
RUN/STOP	riparte

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - AGF	
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

PONZIE



In una misteriosa casa dalle innumerevoli stanze dovrai guidare il tuo instancabile amico nella raccolta di oggetti che ti potranno essere utili per risolvere il mistero finale. Non chiederci quale sia, perché pochi sono quelli che sono riusciti ad ottenere una risposta. Stai bene attento a tutto ciò che si muove ed evita i trabocchetti spesso ben celati in alcune stanze.

LOS ANGELES 84

È tempo di Olimpiadi per chi legge la nostra rivista. I giochi stavolta sono 5 e tutti di difficoltà crescente. Se non ci si qualifica per la prima prova neanche a pensare di poter fare il gioco successivo! In ordine sarete chiamati a cimentarvi nel nuoto, tiro al piattello, ginnastica, tiro con l'arco e sollevamento pesi. Coraggio, è pur sempre un gioco!

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

Q	sinistra
W	destra
SPAZIO	salta
P	prova
F1	pausa
F3	musica sì/no

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR - AGF

O	sinistra
P	destra
Q	fuoco
	tasti ridefinibili

TOP GAMES 20

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
2	HYPERSPORTS	IMAGINE
3	SOFT AID	VARI
4	ELITE	ACORNSOFT
5	CAULDRON	PALACE
6	ROCCO	GREMLIN GRAPHICS
7	JET SET WILLY 2	SOFTWARE PROJECTS
8	COMBAT LYNX	DURELL
9	ACTION BIKER	MASTERTRONIC
10	SPY HUNTER	US GOLD
11	ROCKY HORROR SHOW	CRL
12	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
13	SPY VS SPY	BEYOND
14	ALIEN 8	ULTIMATE
15	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
16	VIEW TO A KILL	DOMARK
17	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
18	PITSTOP 2	EPYX/US GOLD
19	SHADOWFIRE	BEYOND SOFTWARE
20	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION

IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo anche in questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

GHOSTBUSTERS	41.000
IMPOSSIBLE MISSION	25.600
RAID OVER MOSCOW	320.500
BRECE LEE	3.212.000
POLE POSITION	129.650
BOULDERDASH	47.848
SPY VS SPY	9972
SON OF BLAGGER	98.000

TALES OF ARABIAN NIGHTS	26.275
PITFALL II	139.100
ZAXXON	198.500
UP'N'DOWN	85.270
CADAM WARRIOR	1.181
FALCON PATROL	8875
HERO	174.456
SPY HUNTER	596.225

TOY BIZARRE	87.590
MAMA LAMA	898.924
STAR WARS	1.150.666
RAID ON BUNGELING BAY	85.500
RIVER RAID	256.750
GALAXY	126.000
BEACH HEAD	291.400

NEWS NEWS NEWS

TESTINE PERFETTE

La Challenge Research ha messo in vendita a un prezzo contenuto un nastro per l'allineamento azimuth delle testine del lettore di cassette Commodore C2N o di qualsiasi altro registratore di dati compatibile. Come già l'Azimuth 2000 della Interceptor Micro, il nastro della Challenge consente di calibrare esattamente l'allineamento della testina del giranastri fino a renderlo ideale per la cassetta usata. Questo evita gli errori di caricamento causati dai vari programmi a caricamento rapido.
Anche se per usare la cassetta dovrete metterci di tasca vostra un minicacciavite, con meno di cinque sterline metterete a punto il vostro C2N. Il numero di telefono della Challenge è 0707-44063.

MAGHI E RAPIDE

Due nuovi titoli per il 64 nella collana economica Sparkler della Thorn-EMI: *Merlin* e *Kayak* costano infatti in Gran Bretagna 2,50 sterline l'uno. Nel primo titolo, il potente mago Merlino deve affrontare gli spiriti maligni e la mortale Hellwasp prima di poter preparare la propria magica pozione. Gli ingredienti devono essere conquistati uno ad uno, e per passare da uno schermo all'altro Merlino deve difendersi dagli anti-incantesimi.
Kayak ricrea l'atmosfera di uno slalom a cronometro in canoa: per diventare campioni del mondo bisogna superare venticinque chiuse e delle pericolose rapide.
Per informazioni: Thorn-EMI, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hans, tel. 0252-543333.

SUPERSOFT COLPISCE ANCORA

Gli ultimi prodotti lanciati dalla Supersoft sono soprattutto programmi di utlità indirizzati al 64 e al C16-Plus/4.
Word Perfect è uno dei primi word processor per il C16-Plus 4. Si tratta di un programma in codice macchina che permette di immettere fino a due pagine formato A4 di testo e di mettere in display sullo schermo il testo esattamente come verrà stampato. La riga ha una lunghezza massima di 160 caratteri, e tra le prestazioni ci sono inserire/cancellare, copy line, predisposizione della tabulazione, margini e centratura. Il *Word Perfect* costa 12,95 sterline su cassetta e 14,95 su dischetto, ed esiste anche nella versione CBM 64, rispettivamente a 17,95 e 19,95 sterline.
Anche il *Music Master*, il diffusissimo package per comporre sul 64, è stato adattato per il C16-Plus/4. Usando la tastiera Qwerty si possono usare una o entrambe le voci, ci sono dieci ritmi di accompagnamento preprogrammati nonché ampie funzioni di trattamento. Il Music Master C16 è disponibile su cassetta o dischetto a 12,95 e 14,95 sterline rispettivamente.
Instant Recall è un sistema di filing per il 64 che permette di immagazzinare fino a 300.000 caratteri d'informazioni. Particolarmente adatto alle esigenze dei

NEWS NEWS NEWS

club o degli hobbysti, se usato con una stampante compatibile l'*Instant Recall* può produrre etichette o stampati. Il prezzo? 17,95 sterline su cassetta, 19,95 su dischetto.
La Superfoft ha sede a Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middsx, 01-861 1166.

A NOI IL C16

La Solar Software ha lanciato una collana di giochi a prezzo contenuto per il C16-Plus/4, ed afferma di averne vendute 15.000 copie ad appena quindici giorni dal lancio sul mercato. I giochi sono conversioni dei più riusciti titoli per il Vic 20, opera del programmatore John Shay.
Tra i titoli: *Mission Mars, Suicide Run, Knock Out, Crunchers, Alien Attack* e *Quick Draw*.

Nel prossimo futuro, la Solar Software ha intenzione di produrre un gioco a prezzo pieno per il C16, ma tutto è ancora top secret. I giochi economici vengono distribuiti dalla Centresoft, dalla Leisuresoft, dalla Lazer e da altri distributori minori, ma la Solar non è ancora riuscita ad accordarsi con le grandi catene di negozi.
La Solar ha sede al 77 di West Drive, Bury, Lancs, 061-761 1770.

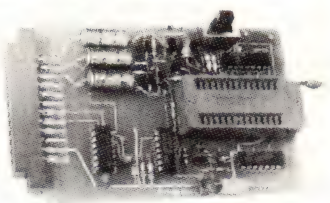
PARLEZ VOUS PASCAL?

L'editrice Holt Saunders sta per mettere in vendita un testo legato al package *Oxford Pascal*. L'autore, Ian Sinclair, che ha già scritto più di trenta volumi sull'impiego degli home computer, è convinto che l'Oxford Pascal sia la prima applicazione soddifacente di questo linguaggio. Il libro si intitola *Oxford Pascal on the Commodore 64*, e autori dell'introduzione sono Alan Wyn Jones e Tony Wilkes della OCS.
Per informazioni: Holt Saunders, I St. Anne's Road, Eastbourne, East Sussex, BNI 3UN.

DEUTSCHE EPROM

La Lightwave Leisure ha annunciato nuovi particolari sulla propria linea di prodotti compatibili Commodore importata dalla Germania Federale.

L'*EPROM Burner* permette di inserire uno speciale chip ROM cancellabile e programmabile (EPROM) in una piastra madre e di caricarlo con i propri programmi — creandosi così un proprio software personale su "cartuccia". L'*EPROM Burner* si inserisce nell'ingresso utente del 64 o del C128, e le piastre madri da 8K o 128K si inseriscono nell'ingresso cartucce. Gli EPROM si possono cancellare con i raggi ultravioletti e poi riprogrammare. La piastra madre, quando gli EPROM sono caricati, rende accessibile il software al computer in sezioni da 8K a tre diversi indirizzi. È anche in vendita un Test Board che illustra dati, linee di indirizzo e fili pilota in uscita dall'ingresso cartucce. Sono accluse le istruzioni complete e il software operativo.



L'*EPROM Burner* costa 54,95 sterline, la piastra da 128K 34,95, quella da 8K 12,95 e il Test Board 4,99. Per informazioni, la Lightwave risponde allo 051-639 5050.

SOGNI DIGITALI

Tra gli ultimi prodotti della CRL per il Commodore c'è un digitalizzatore video (presentato al Commodore Show di quest'anno), al quale si aggiunge un gioco su dischetto. Entrambi i

NEWS NEWS NEWS

prodotti rappresentano una novità per la ditta, che in passato produceva solo software su cassetta.
Il *Video Digitiser Module*, prodotto dalla tedesca Print Technik costa 149,95 sterline e fino ad ottobre sarà venduto solo per corrispondenza (il numero telefonico della CRL è il 01-533 2918). Inserendolo nell'ingresso utente del 64, esso consente di memorizzare in forma digitale nel

computer i segnali di un videotape o di una telecamera. Le immagini si possono poi stampare in bianco e nero usando lo MPS-801 oppure a colori, usando svariate stampanti.
L'immagine viene messa in display sullo schermo con quattro livelli di grigio — che si possono colorare uno ad uno usando i tasti di funzione. La CRL prevede che in futuro sarà possibile incorporare le immagini digitalizzate nei programmi personali dell'utente. Il gioco su dischetto si intitola invece *Whizzard*, ed è un sofisticato "platform game" in vendita a 12,95 sterline (solo su dischetto).

IL RITORNO DI SIR ARTHUR

Il prossimo gioco della Ultimate per il CBM 64 sarà *Blackwyche*: ambientato su un galeone maledetto, il suo eroe sarà sir Arthur

Pendragon, già interprete di *Staff of Karnath* e *Entombed*. Sir Arthur deve scovare il capitano della nave, che solo così si libererà della maledizione che la perseguita. Vittima dell'incantesimo del malvagio Teschio di Cristallo, il capitano è prigioniero nelle stive della nave: solo sir Arthur, con l'aiuto del libro di bordo e della magica campana, potrà salvarlo e vanificare la maledizione. *Blackwyche* impiega la stessa grafica animata interattiva dei giochi precedenti, e sarà messo in vendita a 9,95 sterline.

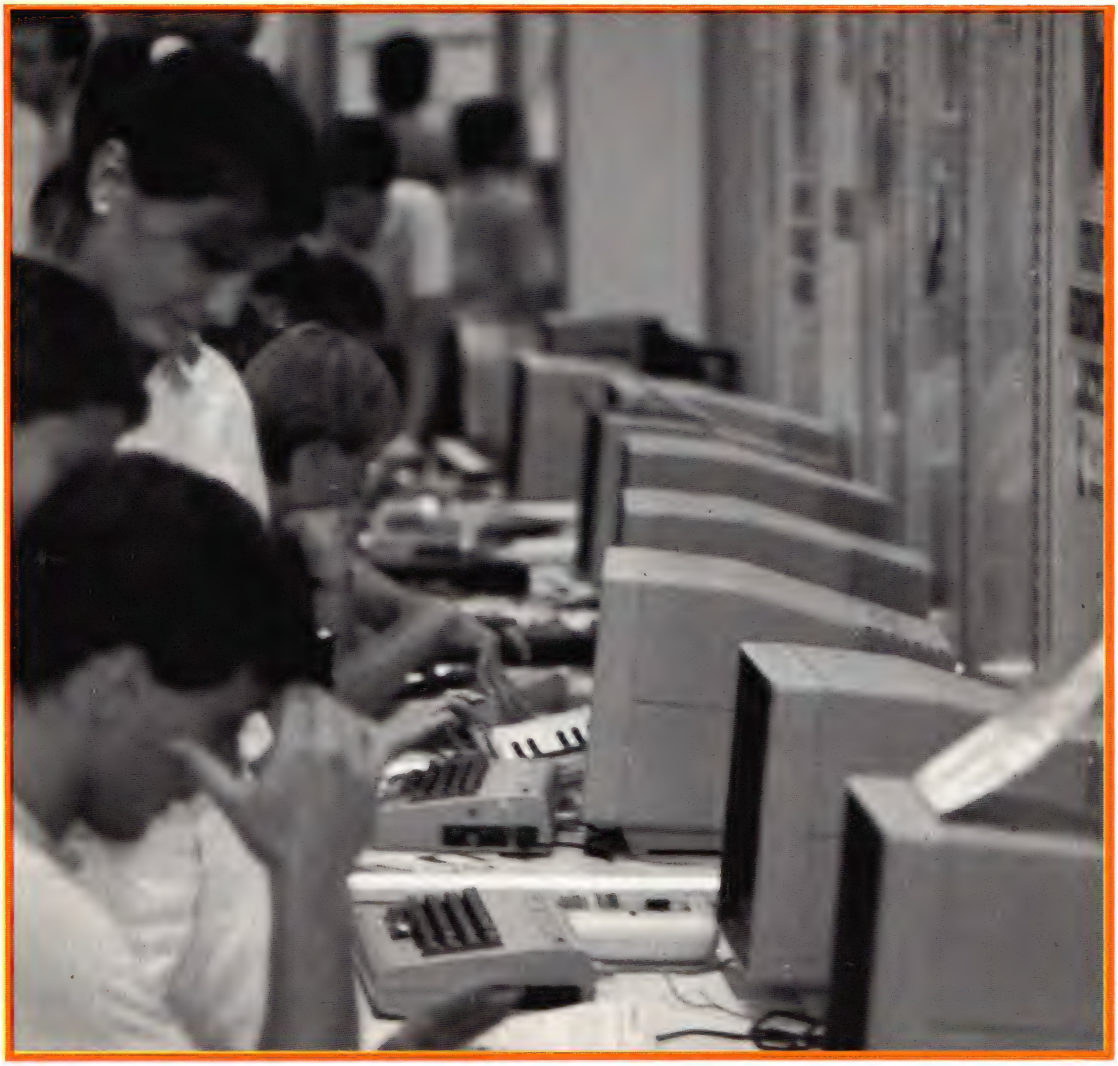
SPEED FILE

La Entrepo, la ditta americana che produce i wafer-drive per il Commodore 64, lancia ora sul mercato il primo package di business software su wafer.
Lo *Speed File* è un package di gestione file che costa appena 25 sterline: per questa cifra si comprano un wafer System Manager e un wafer vergine sul quale si può creare un data file per la successiva memorizzazione dei dati. Accluso c'è anche un esauriente manuale di 64 pagine rilegate a spirale.
Anche se i wafer sono unità seriali, lo Speed File immagazzina i dati in file sequenziali, in modo che le schede non devono essere di lunghezza uniforme, e le informazioni non vanno immesse in un dato ordine. Tra le funzioni incluse ci sono la ricerca complessa, l'uso degli operatori logici e la stampa. Per informazioni, contattare la Dean Electronics allo 0344-885661.

TUTTI AL SIM

Cari amici, la nostra e vostra rivista non poteva mancare all'appuntamento fieristico più importante dell'anno. Non poteva mancare dunque a questo Sim. In redazione sapevamo quanti ragazzi e ex ragazzi sono soliti frequentare la nostra dell'hi-fi e dell'elettronica di consumo. Certo non ci saremmo mai immaginati che a questo Salone si sarebbero visti assalti all'arma bianca per accaparrarsi questo o quell'adesivo. Comunque sia, il nostro editore una bella mattina ha convocato la redazione tutta e dopo aver distribuito forti razioni di grappa — come usava ai tempi della guerra mondiale, quella del '18, quando occorreva andare all'arma bianca contro il nemico trincerato al sicuro — ha detto con tono solenne: "Quest'anno faremo anche noi della rivista uno stand al Sim".
Subito un brivido di terrore è corso lungo le nostre schiene di umili redattori. Cosa voleva dire il cerbero editore? Che ci saremmo dovuti scontrare contro le torme di ragazzotti urlanti e vocianti? Mai, se non dopo una cospicua assicurazione sulla vita e dopo promesse di adeguati aumenti di stipendio.

Nei giorni precedenti alla manifestazione ci siamo letti tutti i manuali di sopravvivenza e di lotta corpo a corpo. C'è stato anche chi ha frequentato amici sessantottini che nel "Movimento" se l'erano dovuta vedere con le opposte fazioni, mostrando abilità di pugilatori non comuni. È così arri-



vato il giorno fatidico. Alle sette del mattino l'editore ha portato parte della redazione davanti ai cancelli della Fiera. Scaricate le casse contenenti arretrati, poster, computer, stampanti e monitor ci siamo diretti al nostro stand e lo abbiamo visto come una trincea nella nostra immaginazione di votati al suicidio.
Due ore più tardi, infatti, quando si sono aperti i cancelli della Fiera abbiamo sentito arrivare da lontano uno strano rumore che diventava ogni momento più forte. Scrutavamo l'orizzonte come il tenente Drogo nel Deserto dei tartari di Buzzati. Chi stava arrivando? La nostra curiosità è stata appagata qualche minuto più tardi quando una torma di ragazzini (voi, cari lettori) è arrivata a passo da bersagliere tormentandoci con simpatia, ma anche con poca intenzione di andarsene insoddisfatta, con domande del tipo: "Mi dia per favore subito il numero 2 della rivista perché quando è uscito ero malato!". "Quale è il segreto per vincere a Ghostbusters! Vero che sapete i numeri di codice per avere subito 400.000 dollari in cassa e poter comprare tutta l'attrezzatura per la cattura dei fantasmi?". "Per piacere mi spieghi subito come si fa a regolare i flaps dell'aereo in Flight Simulator II?".
L'avverbio "subito" era il refrain di quella e delle mattinate successive. Abbiamo imparato sulla nostra pelle che la nostra e vostra generazione fa della parola "subi-

to" una chiave con cui cercare di aprire tutte le porte. Non esiste nemmeno lontanamente la possibilità che uno non possa in quel momento. Occorre risolvere immediatamente il problema. Del resto siamo una generazione e una rivista di informatici, di gente che deve abituarsi a lavorare in tempo reale. A parte gli scherzi e le facili battute abbiamo avuto con il pubblico un rapporto bellissimo. I ragazzi, ma non soltanto loro, hanno compreso subito (ahrieccoci! che il nostro era il "loro" stand, uno spazio in cui potevano fare e chiedere di tutto. C'è stato chi ha richiesto gli arretrati, chi ha voluto sapere qualche segreto di programmazione, chi si è messo a digitare sulle tastiere degli Spectrum, Vic e 64 che avevamo portato in Fiera. E infine chi ci ha chiesto di collaborare alla riuscita delle nostre tante iniziative. Molti hanno comprato la maglietta promozionale delle nostre riviste. A qualcuno è anche riuscito di farsela regalare dalle nostre simpatiche e carine ragazze = rivista che hanno attratto più di un visitatore incusiosito da due occhi azzurri o da jeans di una misura inferiore al dovuto.

È stata quella del Sim un'esperienza bellissima per tutti, una festa per la redazione che stanchezza a parte è riuscita anche a divertirsi. L'appuntamento è per l'anno prossimo. Non dimenticatevelo!

UN GIOCO AL MESE

SPY vs SPY

La lotta senza esclusione di colpi tra i due agenti segreti dal naso a becco di Antonio Prohias rallegra da 25 anni le pagine della rivista satirica Mad. «Spy vs spy» della First Star, un gioco d'azione e strategia per uno o due giocatori, porta l'essenza di queste lotte divertenti ma frenetiche sul monitor dell'home computer.

Il giocatore controlla una delle due spie che stanno cercando dei piani segreti in un'ambasciata. Ciascuna spia deve trovare una ventiquattrore, metterci dentro un passaporto, il denaro per il viaggio, la chiave e i piani per poi uscire dalla porta che conduce a un aereo pronto per la fuga. Ciascun agente segreto sfida non solo l'orologio che conta alla rovescia sullo schermo, ma anche le macchinazioni ordite dall'altro.

Una visualizzazione divisa orizzontalmente a metà è il cuore di «Spia contro spia». La metà superiore mostra i movimenti della Spia Bianca, la parte più bassa le attività del suo rivale corvino. Mentre dirige quella sotto il suo controllo, il giocatore deve sempre tener d'occhio la spia rivale.

Ogni minischermo mostra la stanza in cui la spia si trova, in una prospettiva pseudotridimensionale. Il giocatore muove il suo agente con il joystick in giro per l'edificio a caccia degli oggetti già menzionati, nascosti in diversi posti segreti. Il giocatore può frugare qualunque oggetto in ogni stanza premendo il pulsante quando l'agente segreto vi sta vicino.

L'agente può portare solo un oggetto alla volta, a meno che le cose siano abbastanza piccole da stare dentro la ventiquattrore. Quando la strategia consiglia di nascondere temporaneamente un oggetto trovato, il giocatore spinge il pulsante quando l'agente è vicino al punto desiderato.

A maggiori livelli di difficoltà, l'ambasciata può essere di parecchi piani, invece di uno solo. La spia sale le scale per raggiungere il piano di sopra e salta attraverso botole per raggiungere il piano di sotto.

Il piccolo indicatore che sta sotto il frontale di ogni stanza fornisce ai giocatori un comodo modo di registrare il percorso della propria spia attraverso l'ambasciata. Seguendo le «briciole di pane» l'agente può rintracciare le impronte fino a nove stanze.

L'unico momento in cui tutte e due le spie appaiono sullo stesso mezzo schermo è quando si trovano a frugare nella stessa stanza. Questa situazione permette anche l'unica opportunità di lotta diretta personale. Sullo schermo l'agente colpisce l'avversario con una mazza quando il suo giocatore preme il joystick e contemporaneamente il pulsante. Quando il giocatore muove il joystick avanti e dietro, l'agente colpisce l'altra spia in testa, mentre un movimento destra-sinistra crea un colpo nelle costole.

Il limite di tempo per la missione varia da sette minuti, a livello minimo di difficoltà, a ventiquattro per quello massimo. Quando è presa in una trappola o sopraffatta in un combattimento diretto, la spia rimane svenuta per 27 gioco-secondi. Qualche secondo l'agente lo perde anche quando incappa in una trappola. La perdita di secondi è segnalata con una serie di bip.

Quando una spia è sul punto di esaurire il tempo a sua disposizione, si accende una luce intermittente di avvertimento sul «trappolatore». Quando il tempo di una spia scade, l'altro agente può usare tutto il

tempo che gli resta per compiere indisturbato la sua missione.
I «trappolatori», collocati a destra delle rispettive immagini, registrano le situazioni dei due agenti. Mostrano il tempo che rimane sull'orologio, gli oggetti recuperati e un gruppo di sei simboli. Cinque rappresentano le trappole che una spia può mettere in funzione per impedire al suo nemico di fare troppi progressi, mentre il sesto fa lampeggiare una pianta dell'ambasciata come aiuto per orientarsi.
Quando il giocatore preme due volte in rapida successione il bottone, attiva il «trappolatore». L'arsenale contiene da 12 a 72 trappole, in rapporto al grado di difficoltà, divise in cinque tipi: la bomba, la molla gigante, il secchio d'acqua, la combinazione pistola-filo d'acciaio e la bomba ad orologeria. Le prime due possono essere usate ovunque, tranne che nel vano di una porta; il paio successivo solo in relazione ad una porta, e l'ultima è un'arma ad orologeria che esplode 15 secondi dopo che è stata innescata. Entro queste limitazioni, un agente può nascondere dovunque le sue trappole per inibire le ricerche dell'avversario. Quando una trappola fa una vittima l'avversario ride rumorosamente in una scena ricavata direttamente dal fumetto originale.
Tranne che per la bomba ad orologeria, esiste una difesa per ogni trappola. Per esempio il secchio d'acqua spegne la bomba e l'ombrello ripara la spia dal secchio d'acqua in agguato sopra una porta. Ogni rimedio è sempre nascosto nello stesso posto. Per esempio i secchi summenzionati sono nelle scatole rosse, immancabilmente situate sul muro sinistro della stanza che le contiene.

Gli effetti audio-visivi sono notevoli. I personaggi sembrano balzati fuori dalla pagina stampata e animati con allegria. E quando un giocatore conduce una spia con successo alla fine di una missione, la sequenza del campo d'aviazione è l'adatto suggello a un godibile gioco d'azione e strategia.
Anche se «Spy vs spy» è stato principalmente progettato per un gioco agonistico, il designer Mike Riedel ha chiaramente fatto ogni sforzo per rendere il più possibile giocabile la versione «solitaria». Prima d'incominciare il gioco il giocatore stabilisce il livello di quoziente d'intelligenza su cui l'avversario dovrà operare. A un livello alto l'avversario robot utilizza una ricca gamma di offese e difese calcolata per dare del filo da torcere anche al giocatore più esperto.

ED ECCO A VOI... IL TOPOLINO!

Sei mesi fa non sapevo praticamente niente dei topolini: certo, avevo letto dei topolini Apple e anche di tutte le case che si erano precipitate a produrne dei modelli propri, per non parlare di certe bizzarre tecniche per creare delle cosiddette «finestre». E allora? Concettualmente, il topolino mi sembrava poco più di un nuovo joystick di lusso, e il software delle finestre un modo interessante ma abbastanza inutile di intasare lo schermo. Mi sbagliavo: oggi vedo tutto ciò che ha a che fare con topolini, icone e finestre in una luce completamente nuova.

Un buon sistema basato sul topolino è più facile da usare di un normale sistema con la sola tastiera. Sarà forse che contrariamente a ciò che amano credere, gli esseri umani sono un po' restii ad adattarsi all'era tecnologica: di fronte a una figura le nostre reazioni sono più rapide che di fronte a una parola, che va interpretata.

Credo che la differenza sia la stessa che c'è tra lo studiare una carta geografica e il leggere una descrizione verbale di una città: ottime cose entrambe, ma la carta è molto più utile se si vuole evitare di perdersi.
I sistemi a topolino somigliano molto a un software sofisticato controllato da un menu: si comincia con una cosa semplice e, passo dopo passo, si ottiene esattamente ciò che si vuole. Spostando il topolino, il computer ne legge il movimento e lo traduce sullo schermo sotto forma di una freccia o di una piccola mano. Spostate in avanti il topolino sul tavolo, e la freccia salirà verso la parte alta dello schermo. Sulla parte anteriore del topolino (dove solitamente poggiano le dita) ci sono da uno a tre pulsanti. Portate l'indicatore dello schermo sull'immagine di un dischetto e premete uno dei pulsanti: il sistema vi informerà subito del contenuto del dischetto. Potrà anche sembrare una sciocchezza, ma è dannatamente più rapido che usare la tastiera!
Un buon sistema a topolino può dare molto di più, ovviamente, ma il concetto di base è questo. I topolini sono rapidi e facili da usare. Il sistema a icone (che fornisce quelle piccole figure di dischetti o di calcolatrici tascabili che per il sistema hanno valore di menu) rende la vita più facile. Uno schermo di icone fornisce molte più informazioni di uno schermo di parole. Le finestre servono a produrre rapidi cambiamenti nel display sullo schermo, ad esempio per sfogliare le estensioni di una data icona su un menu sullo schermo. Per esempio, scegliete l'icona di una calcolatrice e sullo schermo apparirà l'immagine di una mano che regge una calcolatrice, che sparirà non appena ne sarete stufi.
Il «Magic Mouse» è un package destinato al 64, e contiene non solo il topolino e il software necessario a gestirlo col vostro software personale, ma anche un package per disegnare, uno sprite designer e un icon designer (altrimenti detto designer di grafica definita dall'utente). Nel complesso, lo spriter designer e l'icon designer sono secondo me gli elementi più utili del package. Sistemare gli sprite di solito è una faticaccia, specialmente se a confondere il tutto c'è anche l'opzione multicolor. Disporre gli sprite facendo uso del topolino è una faccenda molto più semplice. La posizione prescelta dei pixel appare ingrandita sullo schermo, mentre in una finestrella laterale appare lo sprite a colori, così come sarebbe al momento dell'uso.
Un package da disegno ad alta risoluzione è la manna dal cielo per il 64: in questo caso, potete creare immagini a 16 bit che potrete usare nei vostri programmi, oppure tenere semplicemente in display. La risoluzione è di 160x200 pixel. Il «Magic Mouse» fornisce gran parte delle normali opzioni, come ad esempio lo spessore della riga, carattere, colore e una routine di riempimento. Queste opzioni stanno però su uno schermo separato da quello su cui si disegna. C'è anche un'opzione di dump schermo per le stampanti Commodore e Centronics, e anche delle routine per memorizzare su nastro e su dischetto. Il software mette a disposizione 16 colori e riesce abilmente ad adattare i colori a bassa risoluzione impiegati dal 64 al disegno ad alta risoluzione a cui state lavorando.
Di per sé, il topolino è piuttosto grosso e l'ho trovato meno comodo da usare di altri modelli. I tre pulsanti però sono facili e comodi da usare, e anche il cavetto che si inserisce nell'ingresso joystick due è comodo e lungo, anche se non è l'ideale da tenere su un tavolo già strapieno!
Il «Magic Mouse» della SMC Supplies (Il Western Parade, Great North Road, Barnet, Herts., tel. 01-441 1282) costa sulle sessanta sterline ed è il primo topolino destinato al 64, ma ce ne sono altri in arrivo, e sembra che la Commodore stessa stia provvedendo. La scelta del topolino e del relativo software spetta ovviamente ai gusti personali, e quindi — quale che sia il sistema che vi interessa — sarà sempre meglio provarli prima dell'acquisto.

Cristina Barigazzi

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 18 - in edicola il 2 novembre

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 16 - in edicola il 12 novembre

PER IL CBM 64
N. 7 - in edicola il 2 novembre

PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM
N. 12 - in edicola il 12 novembre

PLAYGAMES
INTERNATIONAL
TOP

PER IL CBM 64
N. 4 - in edicola
il 12 novembre

TESTE CALDE: LE STAMPANTI TERMICHE

La stampante Sinclair ZX era ineguagliabile: col suo prezzo e con le sue dimensioni, fu un exploit tecnico eccezionale. Tuttavia, in alcune cose lasciava a desiderare: le dita-
tate che rimanevano sulla carta argentata, la qualità della stampa che metteva a dura prova gli occhi, le liste dei programmi da mettersi le mani nei capelli...

Questi problemi si possono risolvere trovando il modo di collegare allo Spectrum delle stampanti «vere», come quelle con matrice a punti. Per fare ciò occorre un interfaccia commerciale, oppure si può tentare di improvvisarne uno in casa.
Fatto ciò, scoprirete che ora sullo Spectrum incombe un'enorme stampante — peccato, dopo che lo zio Clive ci ha messo l'anima per farlo piccolino! Altri due inconvenienti stanno nel fatto che tenere un impianto simile negli angusti confini di un salotto può essere problematico, e inoltre la stampante vi sarà costata due o tre volte di più dello stesso Spectrum. In definitiva, val la pena di prendere seriamente in considerazione le stampanti termiche.
Ma cosa fanno le stampanti termiche che i micropunti o le margherite non sappiano fare? Be', non molto, in realtà, tranne farvi risparmiare un sacco di spazio e un po' di denaro. Le termiche sono solitamente piuttosto piccole, e soprattutto hanno un prezzo paragonabile a quello dello Spectrum.
Le stampanti termiche non richiedono un nastro linked in quanto impiegano una carta speciale saturata di un inchiostro sensibile al calore. La testina stampante è ancora a matrice a punti, ma qui i punti sono minuscoli fili che possono essere riscaldati singolarmente. Il calore rende visibile l'inchiostro secondo lo schema di punti desiderato, visualizzando i caratteri. Tenete conto che pur risparmiando sui nastri questa carta speciale è un po' più costosa di essi.
La testina stampante non ha bisogno di colpire la carta per formare l'immagine, ma è sufficiente che gli elementi riscaldati sfiorino la superficie. Si potrebbe quindi ritenere che le stampanti termiche siano più silenziose di quelle a punti, ma purtroppo non è così: per abbassare il prezzo, spesso i produttori usano dei motorini elettrici scadenti per l'avanzamento della carta e per lo «scan» della testina stampante, e il rumore che fanno è solo diverso, non minore! Non a caso, le stampanti più silenziose sono anche le più costose.
Se volete una delle stampanti termiche più semplici, non vi occorrerà un interfaccia, dato che si inseriscono direttamente nel connettore dello Spectrum. Le altre hanno dei normali collegamenti RS-232C o Centronics, quindi vi servirà un interfaccia stampante: tenetene conto quando calcolerete la spesa occorrente. Con una spesa maggiore, tuttavia, godrete di parecchi dei vantaggi offerti dalle grandi macchine — tra cui «font» ingrandite, condensate e sottolineate, interlinea variabili, set di caratteri internazionali e grafica a immagini bit.
Grafica a «immagini bit» significa che controllando direttamente gli elementi termici della testina stampante si può stampare sulla carta qualsiasi configurazione di punti. Alcuni interfaccia, come lo ZX Print, contengono il software che si serve di questa possibilità per effettuare la stampa del contenuto memoria schermo, duplicando così il comando Copy. Prima di padroneggiare le stampanti (gran parte di quelle compatibili con l'Epson sono giapponesi, corredate da manuali illeggibili!) dovrete impratichirvi dei modi grafici, ma poi potrete disegnare della grafica a punti di tutti i tipi, quali che siano le dimensioni dello schermo o la risoluzione dello Spectrum. Poiché tutte impiegano della carta in rotoli, potreste scrivere un programma per stampare un disegno continuo, tipo fregio.
Se state prendendo in considerazione le termiche, tenete a mente che (con una sola eccezione) nessuna di esse può usare della carta di dimensioni A4, neanche in fogli tagliati. Usare della carta in rotoli significa che i vostri printout andranno strappati, il che significa bordi sfilacciati in alto e in basso. Non è comunque un grosso inconveniente se dovete solo stampare delle liste, oppure se non vi fa specie spedire delle lettere che somigliano agli scontrini del supermarket.
Vi occorrerà anche un'altra presa di rete: tutte queste stampanti (tranne una) hanno bisogno di un'alimentazione esterna, del tipo piccolo trasformatore. Due di esse possono funzionare a pila, ma se non usate delle pile ricaricabili incontrerete dei costi di gestione pazzeschi.
Prima di scegliere una di queste stampanti, dovrete decidere esattamente a cosa vi serve. Se volete semplicemente sostituire la ZX, vi conviene la Floyd 40, che a differenza dell'Alphacom oltre a duplicare il printout Sinclair sa fare tante cosine interessanti.

Tuttavia, se pensate di dover scrivere delle lettere e così via sarà meglio che affrontiate una spesa più consistente. La Epson P-40 ha delle funzioni pari a quelle della Brother HR-5, ma per 50 sterline di più la HR-5 permette di usare dei fogli A4 tagliati e ha un nastro ad inchiostro di riserva in caso d'esaurimento della carta termica. Ricordate però che entrambe richiedono un interfaccia extra.

Alphacom 32
Dean Electronics, Glendale Park, Fernbank Road, Ascot, Berks. In termini di prestazioni, l'Alphacom 32 è semplicemente una stampante ZX potenziata che esegue Lprint, Llist e Copy nello stesso identico formato a 32 colonne — e nient'altro. Non riconosce nessuno dei normali controlli caratteri Epson che modificano la larghezza della stampa, lo stile del font e tutto il resto. I comandi grafici esistono soltanto nel modo Copy. Se le si invia un codice interlinea appare addirittura un punto interrogativo! La più scadente delle quattro stampanti.
Provata la carta termica azzurra (c'è anche in nero) è sembrata più facile da leggere di un printout della ZX, ma la qualità della stampa era più o meno la stessa. La stampante fa anche un sacco di baccano, soprattutto per via del rumoroso lavorio del motorino durante il ciclo di stampa.
La macchina ha un piè di pagina analogo a quello dello Spectrum. C'è un connettore intermedio per altre periferiche, ma il grosso cavo di collegamento preme sul jack dell'alimentazione, e così non si può

	Alphacom 32	**Floyd 40**	**Epson P-40**	**Brother HR-5**
prezzo (in sterline)	54,95	69,95	99,95	149,50
dimensioni	193x143x48 mm.	115x162x54	216x128x46	303x74x65
interfaccia	ZX-BUS	ZX-BUS	Centronics o RS232C	Centronics o RS232C
largh. massima carta	110 mm.	80 mm.	112 mm.	216 mm.
massimo carat. per riga	32	40	80	132
velocità stampa	64 carat./sec.	33	20-45	30 (A)
modo grafico	copia Spectrum solo comandi	idem	maiuscole in neretto; grafica a immagine bit; (richiede software apposito)	grafica a blocchi grafica a immagine bit; (richiede software apposito)
alimentazione	autonoma	dallo Spectrum	batteria interna + adattatore corrente alternata	batteria interna o adattatore corrente alternata
caratteristiche particolari	nessuna	massima leggibilità con word wrapping del testo e liste rientrate	modo autocontrollo testina stampante; font internazionali tra cui giapponese e scandinavo	accetta fogli tagliati A4; modo autocontrollo testina; interlinea variabile; font internaz. tra cui tedesco e francese; accetta nastro a inchiostro

sapere se è acceso o spento. Impiega degli interruttori on/off a membrana non agganciante, e non c'è alcuna indicazione Led. L'aspetto positivo della stampante sta nel fatto che basta inserirla senza bisogno di software.

Floyd 40
Shive Instruments Ltd., 153 Merrion Roas, Ballsbridge, Dublin 4. Del buon software in uno chassis orribile! Non si presenta certo bene, ma ha delle prestazioni niente male. Il meccanismo testina/motore è fissato all'interno da appena tre gocce di colla, che non è il massimo per una macchina che viaggia per posta!
È un altro sostituto della stampante ZX a inserimento diretto con un connettore intermedio, però viene alimentata dal Sinclair stesso.
Offre parecchi modi di trattamento stampa che impiegano codici di controllo «embedded» contrassegnati da ! Il word wrapping automatico viene eseguito sul testo stampato per riordinare i paragrafi, e tiene anche conto del fatto che i caratteri possono essere stampati a larghezza doppia. Si possono anche avere caratteri d'altezza doppia o invertiti, oppure tutte e tre le cose in qualsiasi combinazione desiderata. Si possono fare delle liste molto leggibili con numeri di riga allineati a destra e tutto il resto rientrato e word wrapped. Il modo grafico stampa di tutto, come la ZX, occorre adattarsi al leggero fastidio dei codici embedded, ma i risultati ne valgono la pena.

Epson P-40
Epson UK Ltd., Dorland House, 388 High Road, Wembley, Middlesex, HA9 6UH.
Semplice ed elegante, questa stampante tascabile offre parecchie delle prestazioni delle sue sorelle maggiori della gamma a matrice a punti della Epson. Usando i normali codici di controllo, mediante il software si possono scegliere caratteri normali, ingranditi, condensati e sottolineati. A disposizione c'è anche la grafica Epson a immagini bit e una gamma di font internazionali.
Questa è certamente la più brillante delle quattro stampanti. È poco più piccola di uno Spectrum, e in una delle normali stampanti a punti da 80 colonne ci stanno quasi otto P-40. La P-40 stampa testi di 40 o 80 colonne sul proprio rotolo di carta largo 110 mm. Degli interruttori Dil facilmente accessibili permettono di selezionare cose come larghezza media della colonna, interlinea automatico, nonché formato dati RS-232C e velocità baud se usate un interfaccia. Per gli interfaccia non c'è nemmeno bisogno di un cacciavite, poiché si infilano direttamente dietro lo chassis.
Piccola com'è, la P-40 è abbastanza rumorosa. Funziona con una pila interna al nickel cadmio.
Se questa stampante vi attira, si può comprare la versione Centronics (più un interfaccia adatto, come lo ZX Lprint III) invece della versione RS-232C. La Epson per risparmiare spazio usa dei connettori RS-232C non standard che rendono molto difficile l'allacciamento dell'unità.

Brother HR-5
Shelpy Street, Cruide Bridge, Audenshaw, Manchester M34 5JD. È la più grossa delle quattro stampanti, ma anche la più versatile. Per prima cosa si può scegliere tra carta termica e carta normale, e l'inserimento della cartuccia a nastro non presenta alcun problema. La HR-5 rivela automaticamente il tipo di stampa desiderato.
È la sola stampante ad accettare fogli tagliati in formato A4, quindi è ideale per lettere ecc. Offre tutte le opzioni di stampa della Epson, più un set proprio di caratteri grafici. La stampa vera e propria è silenziosa, e con la carta termica si ottiene un printout di ottima qualità, molto contrastato. Attenzione, però: la carta termica funziona in un sol senso, e le due facciate sono quasi identiche.
La qualità della stampa rimane la stessa anche se si usa il nastro su carta normale, ma non essendoci una testina battente è preferibile una carta liscia da fotocopie.
Si può usare anche della carta in rotoli applicando il portacarta che viene fornito come accessorio. È possibile il funzionamento a pile, ma ad un ampère si esauriscono in fretta. Meglio quindi usare l'adattatore di rete.
Per chi sia deciso a spendere, questa stampante è certamente il meglio.

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo molti programmi per ZX Spectrum 16/48 K fra cui le ultime novità come: Spider Man, Every One's, Walli, Shadow Fire (beyond) e molti altri. Annuncio sempre valido prezzi bassi.
Alessandro Camela - Via Grado, 13 - 63039 S. Benedetto Tr. (AP) - Tel. 0735/86170

● Vendo per Spectrum 16/48 K un programma che permette la duplicazione di programmi protetti a L. 25.000!!! (Tenendo conto che invio le istruzioni e soprattutto dei soldi che risparmiereste) vendo inoltre: Ghostbusters L. 10.000, Decathlon L. 5.000 e altre a L. 1.000 cadauno. Cerco Match Day, Baseball, Match Point e altre ad un prezzo massimo di L. 17.000 (trattabili). Telefonare ore pasti e pomeriggio.
Mella Livio - V. Vergani, 14 - 20125 Milano - Tel. 02/609885

● Vendo giochi per CBM - 64 a L. 3.000 ognuno, o a L. 20.550 una cassetta o un disco con 15 giochi a scelta. Possiedo circa 750 programmi tra cui: Bruce Lee, Decathlon, Summer Games, Osiris, Pole Position, H.E.R.O., James Bond 007, Frogger 3D, Paperino, Ghostbusters, Hulk, SMURF, Impossibile Mission, Break Dance, Pitfall 1 e 2, Gyrus Acquaplare, Jungle Hunt, Star Trek, Baseball, Basketball, Congo Bongo, Strip Poker, Moon Patrol, Pac-Man, Skramble Snoopy, Sinty Vocal, ecc.
Elio Mecca - Via Staz. Ciampino, 14 - Roma - Tel. 06/6117882

● Vendo e Scambio ultimissime novità per CBM 64 dispongo di oltre 2.000 Programmi - Prezzi Favolosi - Da L. 2.000 fino a L. 4.000 - Supporto disco escluso - Vendo e Scambio solo su disco.
Claudio Bacci - Via Dei Pelaghi, 165 - 57100 Livorno - 0586/852551

● Cerco i seguenti giochi su cassetta: Jungle Hunt, Popeye, Zaxxon, One on One e altri di buon livello.
Galluzzi Simone - Via P. Togliatti, 13 - Collesolvetti - Tel. 0586/962083

● Incredibile! Si è costituito a Bergamo il primo club per ZX 48 e CBM 64. Per iscriversi basta spedire 2 programmi (del computer posseduto) e L. 1.000 per cassa club. Ad ogni utente verrà spedito il regolamento.
Jacopo Colombo - Via div. Julia, 7 - 24100 Bergamo

● Vendo Spectrum 48 K, interfaccia 1, microdrive, tastiera dr Tronic professionale, registratore, joystick'sensor'trickstick. 2 libri, più di 300 programmi, valore sul mercato L. 1.200.000 vendo tutto, in ottime condizioni, al favoloso prezzo di L. 550.000.
Balsotti Alex - V. Balzaretti, 7 - Milano - Tel. 02/209561

● Vendo per CBM 64 meravigliosi videogiochi possiedo circa 300 titoli tra cui: Ghostbusters, H.E.R.O., Decathlon, Bruce Lee, e tanti altri. Per chi è interessato telefonare ore pasti.
Belviso Giuseppe - Via Dante, 4 - Cerignola - Tel. (0885) 22879

● Vendo Scambio ottimo software per CBM 64 solo L.M. ultime novità oltre 500 programmi nastro o disco richiedere lista allegando bollo per risposta.
Andrea La Guidara - Via A. Gioieni, 20 - Catania - Tel. 095/332975

● Vendo/Scambio favolosi programmi per CBM 64 - dispongo di tutte le novità direttamente dall'Inghilterra. Arrivi settimanali. Massima serietà. Telefonatemi o scrivete manderò la mia lista e diverremo amici.
Paolo Uccellatori - Via Vandalino, 138 - 10142 Torino - Tel. 011/792574

● Per CBM 64 programmi su cassetta. Posseggo ultime novità come: "Strip Poker"; "Track & Field".
Eugenio Viola - Via delle Querce, 4 - Potenza - 0971/55883

● Vendo e Scambio programmi per Commodore 64 su cassetta e disco. Posseggo ultime novità come "Ghostbusters, Impossible Mission, Bruce Lee". ecc.
Andrea Monti - Via Romagna, 14 - Montecatini T. - Tel. 0583/70190

● Vendo tantissimi giochi per Commodore 64, da Popeye a Decathlon, da Be's Quest a One on One tutti con turbo tape e a prezzi stracciatissimi.
Assicuro massima serietà!!
Zappatore Giuseppe - Via Mons. Adarso, 11 - Galatina (Lecce) - 0836/62737

● Siete stufi del vostro CBM 64, e dei suoi giochi? Allora è proprio il caso di telefonarmi; vi propongo con una spesa di sole L. 2.500, fantastici giochi che faranno rivivere il vostro C64!
Gilberto Ambrosini - Via Campogallo, 22/13 - Arese (MI) - Tel. 9384833

● Cerco soci per il mio nuovo commodore club per i possessori di Commodore 64 e Vic 20. Aspetto molti consigli!!
Adolfo Cernuta - G. Quarenghi, 43 - Milano - Tel. 3580488

● Vendo cassetta con 30 giochi per CBM 64 come: Popeye, One on One, Intern. Soccer, Baseball, Mr. Robot, Decathlon, Dig Dug a L. 20.000.
I giochi sono registrati con il turbotape.
Finotto Mauro - Via del Perer, 24 - S. Donà di Piave (VE) - Tel. 0421/51820

● Vendo per Commodore 64 su disco e nastro. Summer games II, Gi-Joe, Entombed, Cave of the Word Wizard, ecc. Prezzi eccezionali!!
Andrea Cenfi - Via Pietro Maffi, 79 - Roma - Tel. 06/6285448

● A metà prezzo cassette (acquistate in edicola) con giochi per C64 e Spectrum. Vendo inoltre libri e riviste.
Giorgio Sasdelli - Via V. Siciliani,

LA BOTTEGA DEL CHIP

31 - Milano - Tel. 02/4238485

● Vendo programmi per C64 Commodore Summer Games II, Super Zaxxon, Mario Bros, Gi-Joe, ecc. ecc.
Bompieri Silvano - Via Baccaglioni, 8 - 46040 Monzambano (MN) - Tel. 0376/845372

● Vendo giochi per CBM-64 su cassetta con turbo. Tra cui: Jammy Lightfoot, Donkey Kong, Quix, Juice, Burger Time, Hunck Back e tantissimi altri.
Prezzi bassissimi e massima serietà. Telefonare ore pasti.
Filippo Carucci - Via Margherita, 27 - Alberobello (BA) - Tel. 080/721479

● Cambio programmi per CBM 64. Tra cui Pitstop. Ghostbusters, H.E.R.O., Decathlon, Flip Andflop, B.C'S e tanti altri a prezzi stracciati chi è interessato può scrivere a:
Muzzetta Carmelo - Via Treviso, 64 - 95030 Mascalucia (CT)

● Cerco/Compro giochi per CBM 64 su cassetta tra i quali Gyruss, Karate, One on One, calcio Pitfall I e II, Pole Position e altri.
Fossati Simone - C.so Milano, 67 - Bovisio Masciago (MI) - Tel. 0362/591259

● Vendo per CBM 64 moltissimi giochi di cui: Donald Duck, Moto Cross ecc. a L. 1.000 C.D. Telefonare nelle ore serali.
Davide Giovanelli - Via Val Trompia - Milano - 02/3554692

● Vendo e Scambio più di 500 giochi turbo e in L.M. per CBM 64. Tutti al fantastico prezzo di L. 1.500 c.d. Telefonate ore serali o spedire per la richiesta lista Gratis.
Giogio Belotti - Via Felice Orsini, 8 - Milano - 02/3571550

● Vendo giochi favolosi per C64: Summer Games II, Ghost Chaser, Trak & Field, Calcio replay, super Zaxxon, Ghostbusters e tanti altri. Tutti bellissimi. Prezzo trattabile.
Mario Teodori - Via Isonzo, 18 - 65100 Pescara - Tel. 085/21193

● Vendo a prezzi stracciati, per C64, oltre 1500 programmi: Gestionali, Grafica, Linguaggi, Utility, copiatori, Totocalcio e tanti tantissimi supergiochi. Disponibili anche i soli manuali in italiano. Si accettano scambi. Inviare richiesta e/o lista.
Vincenzo Finocchiaro - Via Corridoni, 22 - 25029 Verolavecchia (BS) - Tel. 030/932903

● Vendo e compro programmi per CBM 64. Possiedo i programmi più belli sul mercato (Summer Games 1 e 2, Hulk, The Dallas Quest, Topolino, Morte ai Caraibi, The Obbit, Spiderman, etc.) Prezzi stracciati. Rispondo a tutti. Questa offerta è sempre valida.
Trombella Lorenzo - Via delle Pinete, 42 - 54036 Marina di Carrara - Tel. 0585/634279

● Vendo/Cambio programmi per CBM 64 sia giochi che utility ad esempio: Decathlon, International Soccer, Pac-Man, Night Mission. E un'altra quarantina. Ogni gioco lo vendo a L. 1.000, o li cambio tutti per Ghostbusters.
Camuffo Massimiliano - Via Bissa 44-9 - Mestre (Ve) - Tel. 041/986707

● Vendo giochi per CBM 64 stupendi tra cui: Decathlon, Zaxxon, Calcio, Pallacanestro, Rollerball, Ghostbusters a L. 4.000 c.a. e mol-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 12**

VENDO	COMPRO	CERCO	TROVO

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni**.....

LA BOTTEGA DEL CHIP

ti altri giochi favolosi Registrati in Turbo. Telefonare a qualsiasi ora.
Russo Felice - Via Ogliari, 2 - Malnate (VA) - 0332/427231

● Scambio numerosi giochi per CBM 64 su cassetta. Assicuro massima serietà, gli interessati possono scrivere o telefonare per informazioni a:
Filippo Tenore - Pomigliano d'Arco (Napoli) - Tel. 081/8842511

● Vendo per CBM 64 straordinari giochi in L.M., 100% originali, su cassetta a prezzi miti. Qualche esempio: F-15 Strike Eagle, Super Star Challenge, Staff of karnath, Entombed. Annuncio sempre valido. Scrivete ma soprattutto telefonate a:
Guerrasio Corrado - Via Biasioli, 41 - Genova-Nervi - Tel. 010/322913

● Vendo-compro giochi per C64. Posseggo i più famosi videogame. Da Ghostbusters a Impossible Mission, da Zaxxon a Raid Over Moscow, da Decathlon a Summer Game. Contiamo più di 500 nomi. I prezzi vanno da L. 500 a L. 3000. (Telefonare dalle 17.00 in poi).
Palma Luigi - Reali di Bulgaria, 10 - Mesagne (Brindisi) - Tel. 0831/731408

● Vendo i migliori programmi per C64 su nastro, i miei sono tra i più belli e li vendo a basso prezzo e li scambio solo con pari qualità. Acquisto solo novità inedite.
Federico Novelli - Via Cavour, 15 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331/786474

● Scambio programmi per CBM 64 su cassetta. (Spy Vs Spy, Raid Over Moscow, Knock-out, Staff of Karnath, Entomber, Spitfire 40, Cauldron, Flyerfox, e altri 800) Inviare lista a:
Giorgio Foscili - Via Nazionale, 1 - 43040 Piantonia (PR) - Tel. 0525/3462

● Occasionissima! Vendo cassette per il Commodore 64 con 50 programmi a scelta al modico prezzo di L. 38.000 tutto compreso. Ultime novità con grafica stupenda es.: Summer Games, Raid Over Moscow, Donald Duck, Warp Bc's Quest II, Agente segreto, Poster Paster, Simulatori di volo, Death Star. Assicurasi massima serietà.
Michele Cervelli - Via Fiorentina, 43 - 56025 Pontedera (PI) - Tel. 0587/56046

● Scambio programmi per CBM 64. Inviate le vostre liste, vi invierò la mia. Tra i giochi ci sono: Ghostbusters, Donkey Kong, Impossible Mission, Toy Bizarre, Tapper Suicide, Stryke, ecc. Scrivete, Scrivete!! a:
Muzzetta Carmelo - Via Treviso, 64 - 95030 Mascalucia (CT)

● Scambio programmi CBM64 e conoscerei principianti e non scopo studio basic e uso del CBM64.
Reggiani Lorenzo - Via Bianconi, 2 - 40137 Bologna - Tel. 051/342665

● Vendo più di 2000 programmi per C.64. Arrivi settimanali da tutto il mondo. Non perdere tempo in giro; i migliori programmi sono qui che ti aspettano. Telefonare dopo le ore 20.00 a:
Antonio Lepore - Martiri Libertà, 5 - 15020 S. Giorgio M. (AL) - Tel. 0142/806490

● Vendo favolosi software a prezzi strappatissimi!!! Tra cui: Exploding First - Tour de France - Strip Poker, a chi interessasse manderò gratis la mia lista!!! Basta un colpo di telefono.
D'Agostino Danilo - Via Bari, 42 - Villaraspa (Pescara) - Tel. 085/4152400

● Vendo la cassetta (composta da me) TUTTO SPORT con Kung Fu, Thompson Decathlon, Match Day, Match point, Baseball, Knoc out, ecc. a L. 10.000. I giochi si possono sostituire. Compro anche per Spectrum 48K vari giochi. Inviare lista a:
Marco Delise - Via Verbano, 35 - 27029 Vigevano (PV) - Tel. 0381/20420

● Vendo cassette giochi per CBM 64 fra cui: Paladine Killer, Popeye, Calcio, Hockey, Baseball, Tennis, Ghostbusters e molti altri. Per il prezzo telefonare a:
Marco Caluro - Via Palazzetto, 13 - Ravalle (FE) - Rel. 0532/412178

● Vendo 35 favolosi giochi su cassetta, tra cui (Moscu, Simulatore Volo, Match Day, Ghostbusters) al fantastico prezzo di L. 25.000 a cassetta. Dispongo di oltre 60 giochi per il CBM64 (Moscow, Hero, Karate). Se volete il listato dei giochi, inviate L. 1000 a questo indirizzo:
Bianchini Cristiano - Via Poggi d'Oro, 5 - Roma - Tel. 7851666

● Cerco i seguenti giochi per CBM64: Raid Over Moscow, Summer Games 1, Summer Games 2, Daley Thompson Decathlon, Arabian Night's, Impossible Mission (solo su cassetta)
Bologna Massimo - C.so Umberto, 79 - 27025 Gambolò (PV) - Tel. 0381/938393

● Vendo ultimissime novità per CBM 64, oltre 1500 programmi Statunitensi e Inglesi a L. 1000 a secondo di tipo e quantità, per esempio (Lady Tut, Conan il barbaro, Summer Games 2, ecc.)
Franco Simonelli - Via delle Ginestre, 5 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9206965

● Vendo per CBM 64 meravigliosi supergiochi a prezzo irrisorio: L. 1000. Puoi scegliere fra centinaia di titoli. Dispongo di games come: Ghostbusters, Raid Over Moscow, Bruce Lee, Decathlon, Popeye, Karate, Pyjamarama, Archon, Pooyan, Pit Stop 1 e 2, Hunchback 1, 2 e 3, Android 2, Pitfall, Match Point, Beach Head, HERO, Baseball, Tapper, Grand Master, Olimpiadi, Rocketball, Staff Of Karnath, e molte utility: Superbasic, Super turbo, Compilatore.
Cerco: Simons Basic, BC Quest, Dig Dug, Pitfall II, Summer Games, Football Manager, Manic Miner, Jet Set Willy, Chiller, Daley Thompson Decathlon. Inviatemi vostre liste dettagliate.
Oreste Sorace - Via Pizzicari - 98050 Terme Vigliatore - Tel. 090/9781661

● Vendo per CBM 64 giochi su cassetta in "Turbo Tape", tra cui: Decathlon, Miss Pac man, Gyruss, Match Point, Baseball, Ghostbusters, Zaxxon, Night Mission Pinball, Donkey Kong, Break Dance. Scrivete o telefonate richiedendo la lista ed eventualmente ordinando un minimo di 8 giochi per un costo di L. 10.000.
Ciano Massimo - C.so Vittorio Emanuele III, 16 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8616869

● Vendo giochi per Commodore 64 (Blu Max, Gobbo, Baluardo, Spazio 1999, Calcio, Tennis, Giungla, ecc.) a L. 500 cad.
Telefonare dalle 20 alle 21.30 a:

Bosco Giuseppe - Via Acc. Vil
nesi, 24 - Vibo Valentia (CZ) -
0963/42362
● Vendo giochi per CBM64
nastro a L. 1000 cadauno, tra
Ghostbusters, Mission Impos
ble, Match Point, Raid Over M
scow, e tantissimi altri.
Spartaco Leone - Viale Lin
193 - Caserta - Tel. 0823/322
● Cerco per Commodore 64 p
grammi su cassetta, come:
cathlon, Calcio, Zaxxon, Pit S
1, Pole Position, Bruce Lee. Ch
do e garantisco massima seri
Telefonare ore 21-23
Carlo Martina - Via Alcide De
speri, 53 - San Pietro Vernotic
Tel. 0831/652708
● Vendo giochi per CBM 64
1000 l'uno, tra i quali: Pole Po
tion, Il gobbo, Calcio e altri, t
molto belli. Per ulteriori inform
zioni scrivere a:
Cesare Marinacci - Via Selva F
na, 176 - Frosinone - Tel. 824
● Vendo favolosi giochi
CBM64 tra cui: "A view to a ki
"Hyper Sports", "The way of t
exploding first", "Roller Ball"
"Summer Games 1 e 2", "Sp
contro Spia", etc
Piaggesi Massimo - Via Acc
Rossa, 57 - Ostia Lido (Roma
Tel. 06/5610884
● Vendo programmi con Tur
Tape per CBM64 a L. 1000 l'un
fra cui: Blue Max, Star Trek,
Bert, Super Pipeline, Apocalip
oppure cambio con: Forbidd
Forest, Ghostbusters, Quo Vad
Int Soccer, Impossible Mission
Rigano Gianluca - Via Bologn
Melfi - Tel. 0972/24654
● Vendo cassette giochi a
5000 cad. (comprese spese sp
dizione), inoltre vendo in bloc
n. 7 cassette della Soft a
40.000. Scambierei gioco Bu
Rogers su cartuccia con il gio
The Hobbit.
Giovanni Cassandra - C/so Af
lano - S. Arpino (CE)
● Vendo-scambio program
per C.64 su disco, ultime nov
es.: Gi-Joe, Summer Games
Beach Head II, ecc. Offerta se
pre valida. Rispondo a tutti.
ulteriori informazioni scrivere
telefonare a:
Tosarello Angelo - Via Giova
Tasso, 49 - 45025 Fratta Pol. (I
- Tel. 0425/68108

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 12

SPECIAL PLAYGAMES

12

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	SEGNI	□□□
2	VELOX	□□□
3	BOUNCER	□□□
4	THE WALL	□□□
5	TO PO	□□□
6	ASTRAL	□□□
7	PONZIE	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	BOXE MASTERS	□□□
2	DOGS & CATS	□□□
3	WILDERS	□□□
4	RUNAWAY ROBOTIERS	□□□
5	CIBO	□□□
6	INFERIS	□□□
7	LOS ANGELES '84	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI